



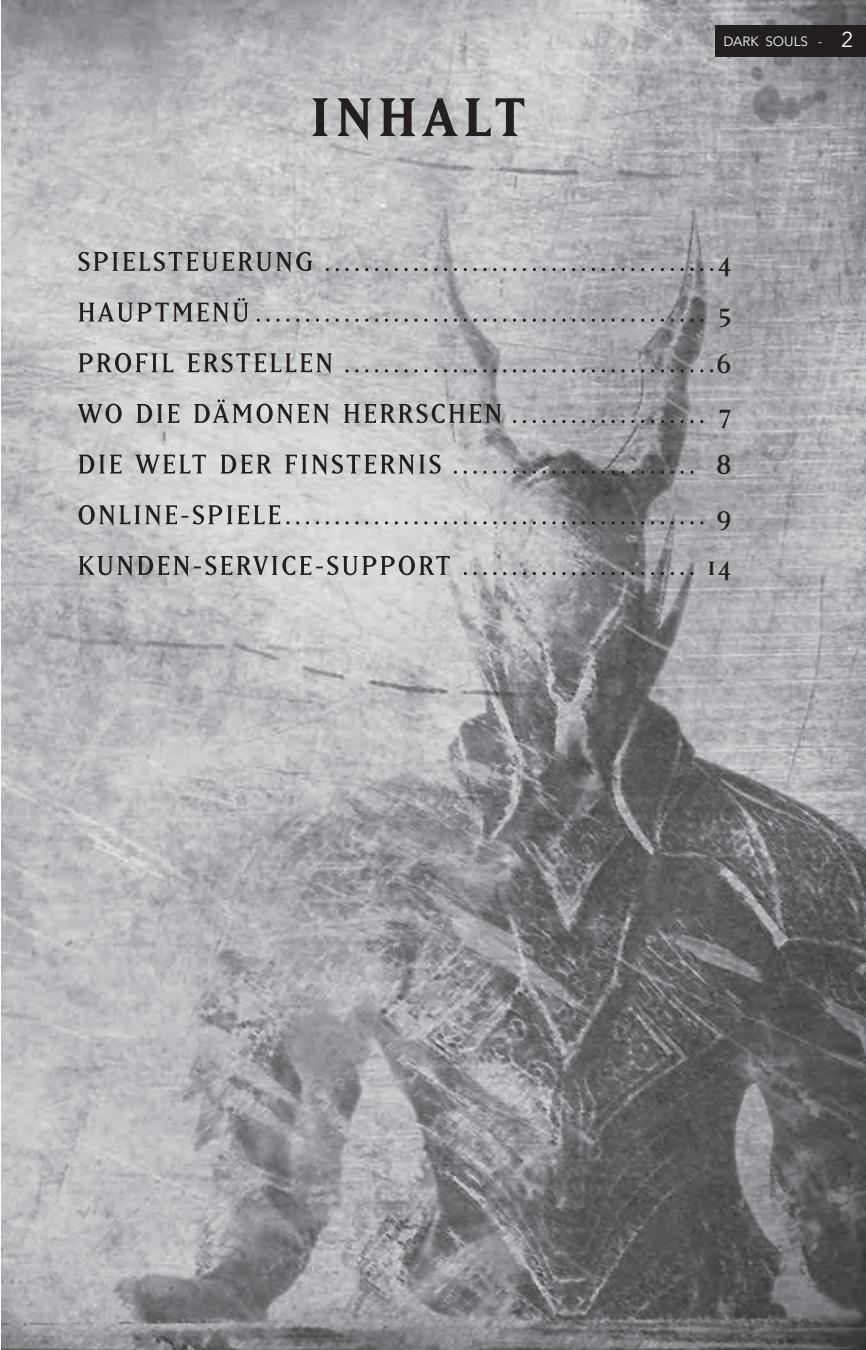
**WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# INHALT

SPIELSTEUERUNG .....	4
HAUPTMENÜ .....	5
PROFIL ERSTELLEN .....	6
WO DIE DÄMONEN HERRSCHEN .....	7
DIE WELT DER FINSTERNIS .....	8
ONLINE-SPIELE .....	9
KUNDEN-SERVICE-SUPPORT .....	14



## MENÜSTEUERUNG

Menüpunkt markieren .....

Markierten Menüpunkt auswählen .....

Abbrechen/Zurück zum vorherigen Menü .....

## SPIELSTEUERUNG

Bewegen .....

Kamera bewegen .....

Sprinten .....

Angreifen/Magie einsetzen .....

Starker Angriff .....

Abwehr/Aktion mit Zweihandwaffe/Magie einsetzen .....

Parieren/Aktion mit Zweihandwaffe .....

Ziel fixieren/verwerfen .....

Schritt zurück .....

Rollen .....

Interagieren .....

Ausrüstung wechseln .....

Gegenstand verwenden .....

Waffenhaltung ändern .....

Start-Menü öffnen .....

Menü-Optionen navigieren .....

## HAUPTMENÜ

Über diese Auswahl kannst du ein neues Spiel starten oder ein Spiel laden.

### NEUES SPIEL

Zum Starten eines neuen Spiels. Nach dieser Auswahl kannst du die Helligkeit und die Spieleinstellungen festlegen.

### SPIEL LADEN

Zum Laden eines vorher gespeicherten Spiels. Du kannst auch die Lautstärke anpassen, die Musik ein- oder ausschalten und dir die Credits anschauen.

**HINWEIS:** Um Dark Souls spielen zu können, muss eine Speicherdatei erstellt werden. Wenn das Spiel zum ersten Mal

gespielt wird, wird eine solche Speicherdatei automatisch erstellt. Bitte schalte deine Xbox 360® Konsole nicht während des Speichervorgangs aus.

## PROFIL ERSTELLEN

Vor dem Beginn deines Dark Souls-Abenteuers solltest du einen Charakter individuell anpassen. Während der Anpassung werden alle Veränderungen der Statistikwerte des Charakters auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt. Die Ausrüstung wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Wenn du die Charaktererstellung beendet hast, wählst du ANNEHMEN.

**Charaktername:** Hier gibst du einen Namen für den Charakter ein.

**Geschlecht:** Hier wählst du das Geschlecht deines Charakters.

**Klasse:** Hier kannst du die Klasse für deinen Charakter festlegen. Jede Klasse verfügt über eigene Angriffe, Waffen und Attribute. Es stehen 10 Klassen zur Auswahl.

**Gabe:** Hier kannst du eine Gabe für den Charakter auswählen. Gaben sind spezielle Gegenstände, die das ganze Spiel über im Besitz des Charakters verbleiben.

**Figur:** Hier legst du die körperliche Figur des Charakters fest.

**Gesicht:** Hier wählst du ein bestimmtes Gesicht für den Charakter. Jedes Gesicht basiert auf Personen aus der Welt von Dark Souls.

**Haare:** Hier kannst du die Frisur des Charakters bestimmen.

**Haar- und Irisfarbe:** Hier wählst du die Farben für Haare und Augen.

**Physisches Erscheinungsbild:** Wähle ANPASSEN, um die Merkmale des Charakters weiter festzulegen.

### KLASSEN

Es stehen 10 Klassen, jede mit eigenen Fähigkeiten und eigenen statistischen Werten, zur Auswahl. Jede Klasse beginnt im Spiel mit bestimmten Ausrüstungsgegenständen und Zaubern. Im Verlauf des Spiels wirst du allerdings feststellen, dass es in Dark Souls nicht-klassenspezifische Gegenstände gibt. Aus diesem Grund kannst du bei einem Levelaufstieg deine Attribute

ändern, um bestimmte Grundvoraussetzungen für Waffen oder Rüstungen zu erfüllen.

**Krieger:** Der furchtlose Krieger ist ein Waffenexperte und verfügt über große Stärke und Geschicklichkeit.

**Ritter:** Der niedere Ritter verfügt über hohe TP und eine solide Rüstung. Ritter lassen sich nicht so leicht unterkriegen.

**Vagabund:** Der ziellos umherstreunende Vagabund verfügt über hohe Geschicklichkeit und ist mit einem Krummsäbel ausgerüstet.

**Dieb:** Der schuldgeplagte Dieb verfügt über hohe Chancen auf Kritische Treffer und trägt einen Generalschlüssel bei sich.

**Bandit:** Der wilde Bandit verfügt über hohe Stärke und führt eine schwere Streitaxt bei sich.

**Jäger:** Der bogenführende Jäger ist effektiv im Nah- und Fernkampf, aber anfällig bei magischen Angriffen.

**Zauberer:** Der Zauberer der Vinheimer Drachenschule kann Seelenzauber einsetzen.

**Pyromant:** Der Pyromant vom Großen Sumpf kann Feuerzauber einsetzen und führt eine Handaxt bei sich.

**Kleriker:** Der pilgernde Kleriker schwingt einen Kampfstab und kann Heilwunder einsetzen.

**Bettler:** Dieser mysteriöse Nackte ist nur mit einer Holzkeule und einem Holzschild bewaffnet.

## WO DIE DÄMONEN HERRSCHE

Du findest dich in einer Welt wieder, in der die Dämonen herrschen. Auf der Suche nach deiner Seele siehst du folgenden Spielbildschirm.



### MENSCHLICHKEITSANZEIGE

Diese Flamme zeigt deinen Menschlichkeits-Level an. Je größer die Menschlichkeit, desto größer die Flamme.

### TP-ANZEIGE

Deine aktuellen TP werden in der oberen linken Ecke angezeigt. Wenn du Schaden nimmst, leert sich diese Anzeige, und wenn sie vollständig leer ist, stirbst du. TP erhältst du durch das Ausrufen an Leuchtfeuern oder durch die Verwendung bestimmter Gegenstände und Zaubern.

### AUSDAUER-ANZEIGE

Deine aktuelle Ausdauer wird unter der TP-Anzeige dargestellt. Bei jeder Flucht und/oder Aktion wird Ausdauer verbraucht. Wenn diese Anzeige leer ist, kannst du keine Aktionen mehr ausführen, die Ausdauer erfordern. Die Ausdauer stellt sich aber im Laufe der Zeit wieder her.

### STATUS-SYMBOL

Wenn du unter einem Statuseffekt (zum Beispiel durch Gift) leidest, wird ein Symbol eingeblendet.

### START-MENÜ

Drücke , um das Start-Menü aufzurufen. Mit LB und LR oder dem Steuerkreuz kannst du durch das Menü navigieren. Du kannst dir zum Beispiel dein Inventar ansehen, deine Ausrüstung überprüfen, deine Statistiken aufrufen und das Systemmenü öffnen. Mit kannst du ein bestimmtes Menü aufrufen. **HINWEIS:** Wenn das Start-Menü geöffnet ist, können dich immer noch Feinde angreifen, auch wenn du selbst nicht angreifen kannst.

### AUSRÜSTUNGSSYMBOL

Dieses Symbol zeigt die aktuell ausgerüsteten Waffen, Rüstungen sowie Magie und Gegenstände an.

### WIDERSTANDS-ANZEIGE

Diese Anzeige zeigt den Effekt auf einen bestimmten Widerstand an.

**HINWEIS:** Wenn du verflucht bist, zeigt die Menschlichkeitsanzeige einen Totenkopf an.

### SEELENANZEIGE

Diese Anzeige in der unteren rechten Ecke zeigt die Anzahl der Seelen in deinem Besitz an.

# DIE WELT DER FINSTERNIS

Du findest dich in einer finsternen Welt wieder, einer Welt der Dämonen. Hierhin werden die Menschen mit dem Ring der Finsternis entsandt, um zu leiden und in lebende Tote verwandelt zu werden. Zu Beginn des Spiels bist auch du eine seelenlose Kreatur. Um deine Seele zurückzuerlangen, musst du den Abgrund verlassen und das Land der Lebenden erreichen.

## OFFENE WELT

Die Welt der Dämonen ist zwar riesig, aber frei begehbar. Alle Orte, die du siehst, kannst du auch erkunden. Einige Orte sind schwieriger zu erreichen als andere, aber dafür bieten dir diese Erkundungen auch spannende Momente. Im Spielverlauf wirst du riesige und hoch aufstrebende Strukturen, gigantische Landmassen und verwinkelte Dungeons mit Verbindungswegen und Geheimgängen entdecken.

## LEUCHTFEUER

Im Laufe deines Abenteuers werden dir immer wieder Leuchtfeuer begegnen. Wenn du dich einem erloschenen Leuchtfeuer näherrst, kannst du **A** drücken, um es zu entzünden und sein Menü zu öffnen. Hier kannst du deine Attribute erhöhen, Menschlichkeit zurückgewinnen, deine Estus-Flakons und Magiereserven wieder auffüllen und dich von allen negativen Effekten befreien.

## TOD

Wenn du über keine TP mehr verfügst, musst du sterben. In diesem Fall verbleiben all deine gesammelten Menschlichkeitswerte und deine Seelen als Blutfleck auf dem Boden und du wirst bei dem Leuchtfeuer, an dem du dich zuletzt ausgeruht hast, wieder zum Leben erweckt.

## LEBENDE UND UNTOTE

Solange du über Menschlichkeit verfügst, giltst du als lebendes Wesen. Aber wenn du stirbst und all deine gesammelten Menschlichkeitswerte und deine Seelen als Blutfleck auf dem Boden verbleiben, giltst du als Untoter. Um wieder zu den Lebenden zu zählen, musst du zu diesem Blutfleck zurückkehren und deine Menschlichkeitswerte und deine Seelen wieder aufnehmen. Wenn du noch vor der Rückkehr zu diesem Blutfleck erneut stirbst, verschwindet dein vorheriger Blutfleck und ein neuer

wird dafür eingesetzt. In diesem Fall bleibst du aber ein Untoter.

Wenn du ein Untoter bist, kannst du Menschlichkeit sammeln und dann an einem Leuchtfeuer erneut zu den Lebenden zurückkehren. Wenn du als lebendes Wesen deine Menschlichkeit an einem Leuchtfeuer opferst, werden die Effekte des Leuchtfeuers verstärkt.

# ONLINE-SPIELE

## ONLINE-FEATURES

Um die besonderen Online-Features nutzen zu können, musst du mit Xbox LIVE verbunden sein.

### PHANTOME

Mithilfe dieser Funktion kannst du andere Spieler in deiner Nähe entdecken. Du kannst mit diesen Phantomen allerdings nicht interagieren.

### TODESWIEDERHOLUNG

Wenn du den Blutfleck anderer gefallener Spieler berührst, rufst du eine Wiederholung ihres Todes auf.

### VAGANT

Wenn du einen bestimmten Gegenstand ablegst oder eine große Menge Menschlichkeit verlierst, werden diese Gegenstände und diese Menge Menschlichkeit in die Welt eines anderen Spielers transferiert und bilden dort Vagantenfeinde.

### SYNERGIE

Wenn ein anderer Spieler in der Nähe ist und eine bestimmte Magie einsetzt, wird diese Magie verstärkt.

### GEMEINSAMES ENTFACHEN DES LEUCHTFEUERS

Wenn du ein Leuchtfeuer entzündest, an dem sich zuvor ein anderer Spieler ausgeruht hat, wird die Anzahl der Estus-Flakons dieses anderen Spielers um 1 erhöht.

## CO-OP-SPIELE

Bei Co-op-Spielen können bis zu drei Spieler zusammen spielen. Der Beschwörer ist dabei der Host und die Gerufenen sind die Clients.

## STARTEN VON CO-OP-SPIELEN

Der Client setzt mithilfe eines bestimmten Gegenstandes ein Beschwörungszeichen. Wenn der Host dieses Zeichen findet und es berührt, kann er bis zu zwei andere Spieler herbeibeschwören. Host und Client(s) spielen dann in der Welt des Hosts. Um als Host spielen zu können, musst du zu den Lebenden zählen (siehe LEBENDE UND UNTOTE, Seite 10).

## CO-OP-ZIELE

Die Spieler schließen sich zusammen, um den Boss-Gegner des Gebietes zu besiegen. Das Co-op-Spiel endet, wenn der Boss-Gegner, alle Clients oder der Host besiegt wurden. Wenn der Boss-Gegner des Gebietes besiegt werden konnte, erhalten die Clients zur Belohnung Menschlichkeit.

## INVASION

Wenn du in die Welt eines anderen Spielers eindringst, kämpft ihr beide gegeneinander ums Überleben. Der eindringende Spieler ist der Client und der überfallene Spieler der Host.

## STARTEN EINER INVASION

Der Client verwendet einen bestimmten Gegenstand, um eine Invasion zu starten, und wird dann automatisch mit einer zufällig ausgewählten Host-Welt verbunden.

## INVASIONSZIEL

Das Ziel des Eindringlings ist es, den Host zu besiegen. Wenn dies gelingt, hat der Eindringling gewonnen und die Invasion endet. Das Ziel des Hosts ist es, den Eindringling zu besiegen. Wenn es allerdings zu einem Boss-Kampf kommt, endet die Invasion.

Wenn Host oder Client siegreich sind, erhält der Gewinner Menschlichkeit. Wenn der Eindringling den Kampf verliert, verliert er Menschlichkeit.

## The Loki Library

Copyright © 2001 Andrej Alexandrescu

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

## NKF

Copyright © 1987, FUJITSU LTD. (I.Ichikawa),2000 S. Kono, COW

Copyright © 2002-2008 Kono, Furukawa, Naruse, mastodon

Copyright © The nkf Project, <http://sourceforge.jp/projects/nkf/>

## zlib

zlib version 1.2.3, July 18th, 2005

Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler

## Lua

Copyright © 1994-2011 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED,  
INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR  
A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS  
OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY,  
WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF  
OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE  
SOFTWARE. "

## Squish

Copyright © 2006 Simon Brown [si@sjbrown.co.uk](mailto:si@sjbrown.co.uk)

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

### Mersenne Twister

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/2/10.

Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

This is a faster version by taking Shawn Cokus's optimization,

Matthe Bellew's simplification, Isaku Wada's real version.

Before using, initialize the state by using init\_genrand(seed)  
or init\_by\_array(init\_key, key\_length).

Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without  
modification, are permitted provided that the following conditions  
are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright  
notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright  
notice, this list of conditions and the following disclaimer in the  
documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote  
products derived from this software without specific prior written  
permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS  
"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT  
LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR  
A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER  
OR

CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,  
EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,  
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR  
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF  
LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING  
NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS  
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE..

### MD5

Copyright © 1999, 2000, 2002 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

### FMOD Sound System

FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2012.

### Havok

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION uses Havok®.

Copyright © 1999-2012 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved

### FaceGen

FaceGen from Singular Inversions Inc.

## NOTES

# NOTES



**Customer Service Support**

Region	Phone Number	Cost	Email
Australia	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
Belgie		Support in français: Support in English:	fr.support@namcobandaipartners.com customerserviceuk@namcobandaipartners.com
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@namcobandaipartners.com
Ελλάσα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@namcobandaipartners.com
France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	SUPPORT TECHNIQUE CS80236 33612 CESTAS	fr.support@namcobandaipartners.com
Italia			it.support@namcobandaipartners.com
Nederland		Support in English:	customerserviceuk@namcobandaipartners.com
New Zealand	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@namcobandaipartners.com
Nordic	Sweden Norway Finland Denmark		customerserviceuk@namcobandaipartners.com
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag-Samstag:14.00 - 19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@namcobandaipartners.com
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2,50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@namcobandaipartners.com
Southeast Asia		+65 6538 9724	sg-techs support@namcobandaipartners.com
UK			customerserviceuk@namcobandaipartners.com

For more information, please visit: [www.namcobandaigames.eu](http://www.namcobandaigames.eu)